

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Organisasi Gerakan Pemuda Ansor (GP Ansor) adalah sebuah organisasi kemasyarakatan di Indonesia yang berafiliasi dengan Nahdlatul Ulama (NU) organisasi Islam terbesar di Indonesia yang bergerak di bidang keagamaan, pendidikan, sosial, dan ekonomi yang menganut paham pada Ahlul Sunnah wal Jamaah An-Nahdliyah. GP Ansor Didirikan pada tanggal 24 April 1934 pada Mukhtamar ke-9 Di Banyuwangi Jawa Timur. GP Ansor hingga saat ini telah berkembang di seluruh Indonesia, dengan memiliki ribuan Pimpinan Anak Cabang / PAC (tingkat kecamatan), 433 Pimpinan Cabang / PC (tingkat kabupaten / kota) di bawah koordinasi 32 Pengurus Wilayah / PW (tingkat provinsi) dan Pimpinan Pusat / PP yang terletak di Jakarta. GP Ansor juga memiliki beberapa badan otonom yaitu Barisan Ansor Serbaguna (BANSER) dan Rijalul Ansor.

Kecamatan Jatiuwung merupakan salah satu kecamatan yang terletak di wilayah Kota Tangerang yang di dalamnya terdapat PAC GP Ansor Jatiuwung. Terdapat juga 6 Ranting dibawah koordinasi PAC GP Ansor Jatiuwung, yaitu Ranting Alam Jaya, Ranting Gandasari, Ranting Jatake, Ranting Keroncong, Ranting Manis Jaya dan Ranting Pasir Jaya. Dengan mottonya AMBYAR (Ansor Mandiri Berkarya dan Religius), PAC GP Ansor Jatiuwung beserta badan otonomnya, BANSER dan Rijalul Ansor memiliki berbagai macam aktivitas serta kegiatan kemanusiaan, sosial dan keagamaan di wilayahnya, seperti Peringatan Hari Besar Islam (PHBI), pelaksanaan kajian bulanan, pengawalan ulama di beberapa daerah, hingga kegiatan sosial bantuan bencana.

Setiap pengadaan aktivitas dan kegiatan yang dibuat, PAC GP Ansor Jatiuwung masih menggunakan aplikasi chatting untuk menyebarkan informasi terkait kegiatan, surat undangan dan terkait agenda yang akan mendatang. Hal tersebut berdampak pada sulitnya penyampaian informasi antara anggota organisasi maupun masyarakat. Semua masalah yang dilaporkan tidak sesuai, informasi penting yang diberikan akan tertimpa dengan chat – chat baru.

Di dalam suatu organisasi, sangat penting menekankan penciptaan jaringan sosial. Jaringan sosial merupakan serangkaian hubungan yang jelas. Dalam setiap jaringan terdapat kelompok - kelompok yang dibentuk berdasarkan bakat, minat, pengalaman dan hobi. Di samping itu, ada kalanya beberapa kelompok berkoalisi dan bergabung untuk sementara waktu untuk mencapai sasaran tertentu.^[1]

Permasalahan yang sering terjadi ialah informasi yang diberikan masih secara manual menggunakan aplikasi *chatting* dan juga surat undangan. Solusi untuk

permasalahan diatas adalah Aplikasi berbasis Android, yaitu kemampuan untuk mengelola pemrosesan data pada sistem organisasi.

Dengan semakin banyaknya masyarakat Indonesia memiliki telepon genggam, terlebih sekarang bermunculan teknologi telepon pintar (*smartphone*) membuat semakin mudahnya kebutuhan akan informasi terpenuhi, dimana dan kapan saja. Seolah proses pengiriman informasi dapat dilakukan tanpa terikat ruang dan waktu. Ini juga yang menjadi alasan utama berkembangnya media informasi mulai dari telepon kabel, telepon seluler hingga satelit. Setiap elemen yang bersinggungan langsung dengan media atau sarana informasi ini terus meningkatkan fasilitas yang ada pada media tersebut.^[2]

Android merupakan sebuah sistem operasi telepon seluler dan komputer tablet layar sentuh (*touchscreen*) yang berbasis Linux. Namun seiring perkembangannya Android berubah menjadi platform yang begitu cepat dalam melakukan inovasi. Hal ini tidak lepas dari pengembang utama dibelakangannya yaitu Google. Google lah yang mengakuisisi android, kemudian membuatkan sebuah platform. Platform android terdiri dari sistem operasi berbasis Linux, sebuah GUI (*Graphic User Interface*), sebuah web browser dan aplikasi *end-user* yang dapat di *download* dan juga para pengembang bisa dengan leluasa berkarya serta menciptakan aplikasi yang terbaik dan terbuka untuk digunakan oleh berbagai macam perangkat.^[3]

Teknologi informasi yang tepat guna juga dapat mengembangkan sebuah organisasi ataupun instansi, baik itu dari pengembangan mutu maupun layanan yang diberikan oleh instansi tersebut. Hal tersebut dikarenakan fasilitas dari sebuah media informasi dapat mengolah, memproduksi serta mengirimkan ataupun menerima segala bentuk pesan komunikasi dimana saja dan kapan saja, seolah-olah tanpa mengenal batasan ruang dan waktu.^[4]

Berdasarkan hasil eksplorasi terhadap penelitian terdahulu, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Meskipun terdapat keterkaitan pembahasan, penelitian ini masih sangat berbeda dengan penelitian terdahulu, salah rujukan penelitian yaitu *Rancangan Bangun Sistem Informasi Agenda Kegiatan Masjid (Studi Kasus : Masjid Hidayatul Falah)* yang ditulis oleh Galih Aji Baskoro. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah penelitian mempunyai tujuan membangun sistem informasi untuk mengelola informasi agenda maupun kegiatan, metode pengembangan sistem menggunakan metode prototyping. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah objek yang diteliti penelitian sebelumnya adalah masjid sedangkan penelitian ini adalah organisasi keagamaan, hasil dari penelitian sebelumnya berbasis web sedangkan hasil penelitian ini berbasis android.

Penggunaan metode pengumpulan data penelitian sebelumnya hanya menggunakan 2 tahapan yaitu observasi dan studi Pustaka, sedangkan penelitian ini memiliki 1 tahapan tambahan yaitu wawancara sehingga peneliti mampu mengidentifikasi maupun menganalisa permasalahan yang terjadi secara spesifik. Kemudian metode prototyping yang digunakan penelitian sebelumnya memiliki 4 tahapan yaitu identifikasi kebutuhan, pembuatan prototype, pengujian prototype dan implementasi tanpa adanya tahapan evaluasi seperti yang di lakukan penelitian ini sehingga penelitian dapat menghasilkan aplikasi yang tepat sasaran.

Berdasarkan uraian tersebut untuk mempermudah pengelolaan informasi segala aktifitas dan kegiatan berorganisasi di PAC GP Ansor maka diperlukan sebuah aplikasi untuk manajemen informasi berbasis Android. Aplikasi ini akan membantu kepengurusan organisasi dalam pengelolaan informasi seputar organisasi kepada seluruh anggota maupun masyarakat khususnya yang ada di Jatiuwung agar informasi dapat tersampaikan secara efektif dan mudah diterima. Selain itu aplikasi ini dapat menampilkan informasi mengenai organisasi seperti kegiatan, artikel beserta agenda mendatang. Oleh karena itu peneliti mengusung Judul *Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android untuk Manajemen Informasi di Organisasi PAC GP Ansor Jatiuwung*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka dapat diperoleh beberapa identifikasi masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana pengelolaan manajemen informasi di PAC GP Ansor Jatiuwung?
2. Bagaimana perancangan aplikasi berbasis Android untuk Manajemen Informasi di Organisasi PAC GP Ansor Jatiuwung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu untuk membangun aplikasi manajemen informasi di PAC GP Ansor Jatiuwung guna meningkatkan pengelolaan informasi yang dapat diterima bagi para kepengurusan, anggota organisasi maupun masyarakat di Jatiuwung.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di dapat yaitu:

1. Manfaat bagi pengguna :
Memberikan solusi dari permasalahan yang di hadapi oleh PAC GP Ansor Jatiuwung terkait pengelolaan informasi organisasi seperti kegiatan, aktifitas rutin maupun agenda mendatang secara efektif dan efisien.
2. Manfaat bagi peneliti :
Sebagai bentuk penerapan dari ilmu selama masa perkuliahan di Universitas Esa Unggul prodi Teknik Informatika, terhadap lingkungan organisasi luar kampus, terutama dalam hal perancangan aplikasi berbasis android.

1.5 Metodologi Ringkas

Untuk memperoleh data yang relevan dan akurat serta sesuai dengan kebutuhan maka metodologi yang di gunakan antara lain :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi pustaka
Studi pustaka yang dilakukan dengan data yang di peroleh dari *ebook* literatur yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti sebagai bahan referensi bagi peneliti.
2. Observasi
Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan data yang relevan sesuai dengan kebutuhan dan mengetahui sistem yang berjalan saat ini.
3. Wawancara
Wawancara yang dilakukan dengan pengurus maupun anggota PAC GP Ansor Jatiuwung untuk memperoleh informasi masalah apa saja yang dihadapi.

1.5.2 Metode Perancangan Sistem

Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah dengan metode *Prototype* :

1. Analisis Kebutuhan Sistem
2. Merancang dan Membuat Prototype
3. Pengujian

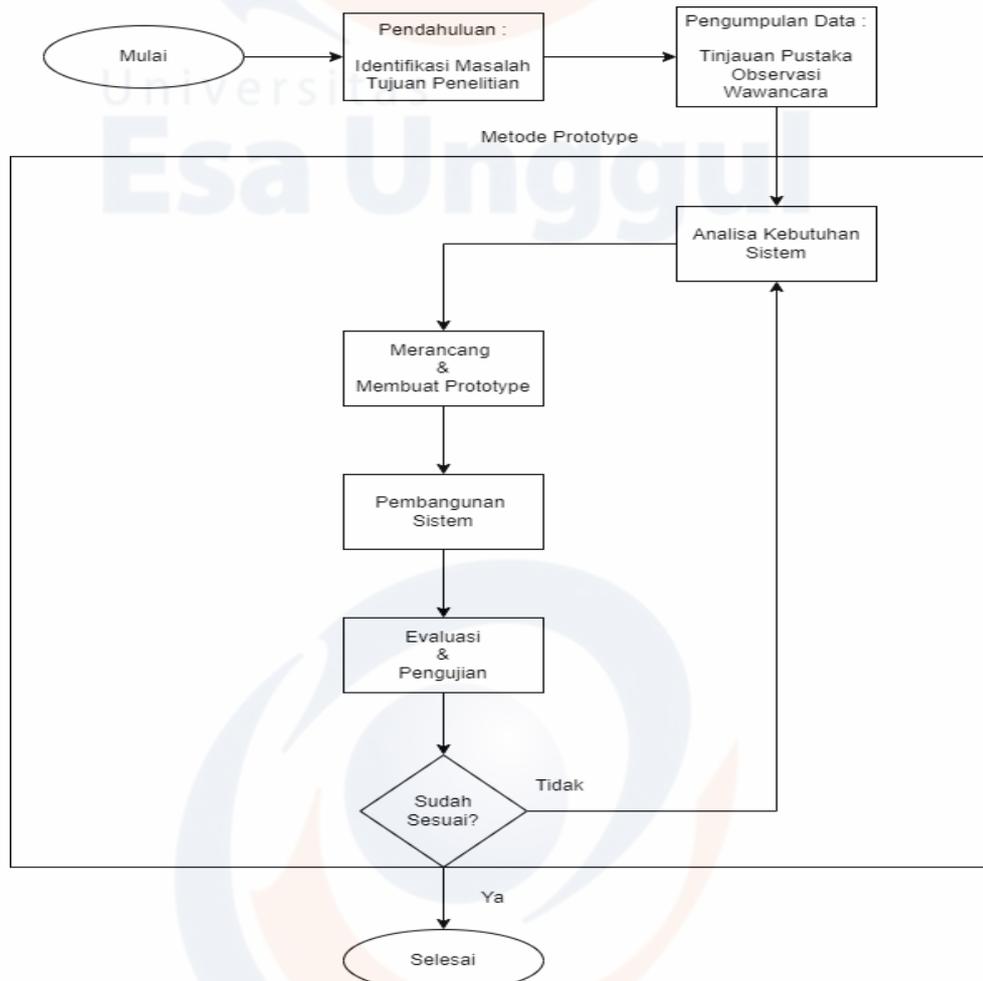
1.6 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, adapun batasan masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi hanya bisa di jalankan pada gawai berbasis Android.
2. Pembangunan aplikasi menggunakan framework flutter dan Bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*).
3. Aplikasi hanya berfokus pada penyampaian informasi organisasi seperti kegiatan, artikel dan agenda mendatang.
4. Pembuatan *database* menggunakan MySQL.
5. Akses pembuatan akun admin hanya dapat dibuat di database.
6. Pengguna hanya dapat melihat isi konten yang diberikan aplikasi dan aplikasi tidak menampilkan notifikasi.
7. Aplikasi hanya dapat terhubung menggunakan jaringan internet.

1.7 Kerangka Berpikir

Kerangka Berpikir yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini digambarkan pada gambar dibawah.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

Penjelasan dari Gambar 1.1 sebagai berikut:

1. Mengumpulkan kebutuhan
Melakukan observasi dan wawancara kepada pengurus maupun anggota PAC GP Anzor Jatiuwung terkait proses informasi yang sedang berjalan. Serta masalah apa saja yang dihadapi oleh pengurus.
2. Membuat desain dan melakukan pengkodean
Setelah mendapatkan kebutuhan apa saja untuk merancang aplikasi, penulis mulai merancang dan membuat kode program (coding) yang sesuai dengan kebutuhan.
3. Uji coba dan Evaluasi
Pengujian akan dilakukan di Kawasan kecamatan Jatiuwung, Sebelum mendapatkan akses ke aplikasi, User harus registrasi dan sudah di verifikasi keanggotaannya oleh Admin. Aplikasi akan diuji terlebih dahulu dengan membuat simulasi kegiatan. Jika informasi sampai pada tiap aplikasi yang sudah di install oleh anggota berarti aplikasi telah berhasil dan jika tidak akan dilakukan pengkodean diulang.

Setelah aplikasi bekerja sesuai dengan tujuan, baru lah aplikasi ini di implementasikan dalam kegiatan organisasi PAC GP Ansor Jatiuwung dan dapat dikembangkan lintas badan otonom NU lainnya di Jatiuwung.

1.8 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan skripsi ini disesuaikan dengan tata cara penulisan laporan skripsi program studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul.

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, manfaat tugas akhir, metodologi ringkas, Batasan masalah dan sistematika penulisan yang diterapkan dalam penulisan tugas akhir ini.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dibahas dasar teori yang akan menjadi dasar pemikiran serta landasan dalam membuat tugas akhir.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai metode penelitian yang berisi tahapan dan perancangan yang digunakan dalam membuat tugas akhir.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai hasil dan pembahasan dari Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android untuk Manajemen Informasi di Organisasi PAC GP Ansor Jatiuwung.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan yang di peroleh dari penelitian, beserta saran agar aplikasi ini dapat dikembangkan menjadi lebih baik kedepanya.